

CBM-Online

Die monatliche Infozeitung zum Commodore 64
06/2005

HARDWARE

Vergesst MP3-Player – jetzt kommt der SID-Player!

SwinSID – Ein Ersatz für den guten alten 6581?

DEMOECKE

Boogie Factor / Fairlight

COMMODORE

COMEBACK

Commodore auf der IFA:
MP3-Player for the masses?

INSIDER

Die Rückkehr der Tooth-
Invaders

PARTYALARM

So war die Back2Basic in Gelsenkirchen ...

UND MEHR ...



**Redaktionsschluss fuer die kommende Ausgabe ist Freitag, 04.11.2005.
Das naechste Heft erscheint am 07.11.2005!**

VORWORT

Liebe Leser!

Nachdem wir uns in der vergangenen Ausgabe den Luxus eines (zugegebenermaßen verzerrten) Titelbildes geleistet haben – bei gleichzeitigem Verzicht auf ein Vorwort – haben wir uns nun darauf besonnen, beides in eine Ausgabe einzubinden. Außerdem haben wir unser Layout noch ein wenig verbessert (so hoffen wir zumindest). Und nun zu etwas völlig anderem ... SIDs werden, wie wir alle wissen, nun leider schon lange nicht mehr produziert, d.h. die Ersatzteilversorgung ist auf Ausschlachtbrotkästen angewiesen – noch. Ein Schritt in die richtige Richtung macht da das „SwinSID“-Projekt. Lesen Sie mehr dazu und erfahren Sie, ob diese Möglichkeit Zukunft hat.

Außerdem scheint Commodore mit mehr Präsenz und Energie zurückzukehren, als wir bisher annahmen – dabei gingen wir pessimistisch von den Ereignissen der vergangenen Jahre aus. Bricht diesmal eine neue Ära unter dem bekannten Namen an? Mehr Informationen und reichlich Spekulationen dazu finden Sie in diesem Heft – und natürlich mehr!

SYS 64738

Boris Kretzinger

P.S.

Wir freuen uns sehr über Feedback – gerade weil wir in letzter Zeit wenig bekommen haben. Und ab sofort wollen wir Eure Mails nicht einfach nur abdrucken, sondern auch kommentieren ... also schreibt uns!

IMPRESSUM

Die „CeVi-aktuell“ ist ein reines Hobbyprojekt von C-64 Fans für C-64 Fans und verfolgt keinerlei kommerzielles Interesse. Sie erscheint einmal monatlich und wird kostenlos zum Download angeboten. Sie darf in unveränderter Form frei kopiert und weiterverbreitet werden.

Für die abgedruckten Texte gilt: Das Copyright liegt bei den Autoren der Beiträge. Keine Weiterverwendung ohne explizite Erlaubnis der jeweiligen Autoren!

Redaktion:

Boris Kretzinger (bk)
Michael Krämer (mk)
Thorsten Schreck (ts)
Holger Aurich (ha)
Hermann Just (hej)

Danke an:

Ferdinand Gansberger
Werner van Loo

Kontakt:

ceviaktuell@yahoo.de
www.c64-mags.de/cevi-aktuell

www.c64-mags.de

Das Verzeichnis von deutschen Diskmagazinen für den C64!

Commodore

Shadows of the Empire

Von Boris Kretzinger

Die Odysse des ehemaligen Computergiganten Commodore scheint schon seit längerem kein Ende nehmen zu wollen. Vorletzter Besitzer war Tulip – oder besser gesagt ist Tulip rein rechtlich noch nicht ganz aus der Sache heraus, bis Yeahronimo Media Ventures, Inc. den vollen Kaufpreis – der ja über 5 Jahre zu zahlen ist – abbezahlt hat. Die vollen Nutzungsrechte hat das Unternehmen aber nun schon, und begibt sich fleißig daran, alte Produkte nicht einfach nur zu übernehmen, sondern neue Produkte zu präsentieren, so z.B. auf der diesjährigen Internationalen Funkausstellung in Berlin, wo Commodore sich einer erstaunten Fachpresse zeigte.

Auch wenn wir hierzulande noch auf den C64 DTV warten müssen, so scheint es wichtig zu sein, schon einmal ein wenig die Werbetrommel zu röhren, wobei man den Mund recht voll nimmt: da wird ein großes Comeback angekündigt und eine Vertriebspartnerschaft mit SupportPlus soll dabei behilflich sein. Für den europäischen Markt hat man sich große Ziele gesetzt: über 150 Millionen Euro Umsatz will man innerhalb der nächsten drei Jahre schaffen – ein ehrgeiziges Projekt für Yeahronimo, die erst im Sommer 2004 gegründet wurden und über die recht wenig bekannt war, bevor sie Commodore übernahmen.

Was erwartet uns denn als potentielle Konsumenten in den kommenden Jahren von Commodore? Jede Menge Consumer-Produkte ist die Antwort. Sicher ist der Name dabei das stärkste Zugpferd, doch offenbar will man sich auch auf alte Tugenden des Unternehmens besinnen:

Laut Ben van Wijhe (CEO bei Yeahronimo) ist ein klares Ziel gesetzt worden: „Wir betrachten [...] den Namen Commodore als Verpflichtung, auch weiterhin einzigartige Produkte anzubieten, die qualitativ hochwertig und preislich attraktiv sind.“ Das kann ja nur im Interesse der Kunden sein. Hoffen wir, daß das Unternehmen damit Erfolg hat, denn wenn wir einmal davon absehen, daß die traditionsreiche Firma 1994 ihr Ende fand und seither recht erfolgloser Spielball verschiedenster Unternehmen war, dann wäre es doch langsam an der Zeit, endlich wieder erfolgreich zu sein. Und so ganz untergegangen ist Commodore nie, das beweist schon der kleine Rummel, der entsteht, wenn der Name plötzlich wieder auf der IFA auftaucht ... der Mythos ist nach wie vor ungebrochen, hoffen wir, daß das Unternehmen nun seinem Namen wieder gerecht wird. Ob das allerdings eine Kamagne a la „MP3 Player for the masses, not the classes“ bedeutet, wird sich noch zeigen, und wie günstig „preislich attraktiv“ für uns tatsächlich ist, werden wir zu gegebener Zeit herausfinden. Ein Bombenerfolg ist ja nun schon beinahe sicher, obwohl noch nicht verkaufsfertig: der europäische DTV. Und auch Spekulationen über den Wiedereinstieg in die PC-Welt kursieren wieder – wie nach jeder Übernahme des Unternehmens bislang. Für uns auf der folgenden Seite Grund genug, uns endlich einmal Gedanken zum Aussehen des neuen Commodore-PCs machen zu können! Alles natürlich rein spekulativ ... aber schön wär's!

[Quelle der IFA-Meldung und des Zitates: entwickler.com, 7.9.05]

Der PET-Top

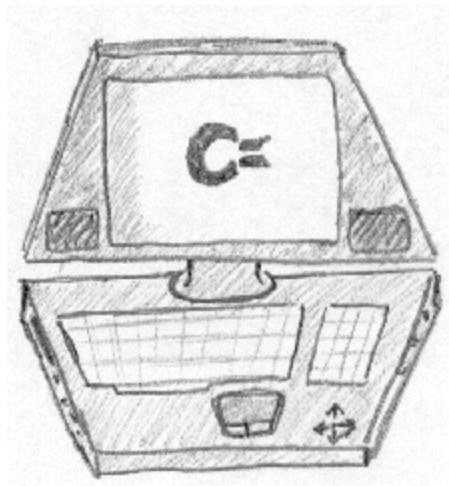
Ein Entwurf ohne Zukunft

Das Design soll an den Urgroßvater der Personalcomputer, den PET, erinnern. Die Gehäuseform passt sich den eigenwilligen Gegebenheiten des Monitors an und wirkt wie eine stumpfe Pyramide. An den Plus/4 erinnert das Steuerkreuz rechts unter dem Ziffernblock, eingebaute Boxen im Bildschirm sorgen für ggf. nötige Sounds. USB 2.0 ist ebenso selbstverständlich wie ein eingebauter DVD-Brenner. Das Display ist mit 15" ausreichend und von guter Ablesbarkeit, selbst bei starker Sonneinstrahlung. Preislich weist der PET-Top seine Konkurrenten selbstverständlich in die Schranken und bietet Design und Technik zum kleinen Preis. [bk]

Wenn auch Ihr eine Idee habt, wie möglicherweise ein zukünftiger Commodore-Computer aussehen könnte, dann schreibt uns eine E-Mail an:

ceviaktuell@yahoo.de

Wir freuen uns auf Eure Einsendungen!



SID-Player

Was ist schon ein MP3-Player? Pah! SID-Sound für unterwegs, beim Joggen, Tennisspielen oder Autofahren ist wesentlich hipper (finden wir zumindest). Jetzt ist das möglich, dank eines netten Hardwareprojektes aus Polen. Das 512 KB große FlshROM bietet ausreichend Platz für stundenlange Unterhaltung durch unsere Lieblingsmusik – und wer möchte nicht gerne den Titelsong von Falcon Patrol oder andere Klassiker jederzeit bei sich tragen? Dafür muß man sich aber schweren Herzens dazu

durchringen, einen Brotkasten seines musikalischen Herzstücks zu berauben – und dabei muß es auch noch ein 8580 sein. Eine 2x16 Stellen breite LC-Anzeige zeigt Titel und Musiker an, und dank moderner Vierknopftechnik* kann man außer „play“ noch vor, zurück und stop wählen. Auch in diesem Player verrichtet (wie im SwinSID) ein eigener Mikroprozessor seine Dienste. Bedauerlicher Weise gibt es derzeit noch Probleme bei der Stromversorgung, da der SID eine Menge Saft braucht. Vielleicht können wir dazu demnächst mehr berichten. [bk] Quelle:

www.swinkels.tvtom.pl/swinsid/playsid.htm

* Humoristische Einlage des Verfassers, nicht weiter beachten.

C64-Wiki-Kurs

TEIL 2

Von Thorsten Schreck

Hello liebe CeVi-aktuell Leser, dies ist der **zweite Teil des Kurses zum C64-Wiki** (dem ersten Wiki für den C64). Den **ersten Teil** könnt ihr in der Ausgabe **CeVi-aktuell #05/2005** (www.c64.at/cevi-aktuell) nachlesen. Dort habe ich in der **Einleitung** und den **Abschnitten 1 – 3** die **Grundlagen**, die verschiedenen **Arten von Artikeln**, die wichtigsten **Wiki-Codes** sowie die **Herstellung alter Versionen** beschrieben.

Der zweite Teil des Kurses widmet sich in erster Linie der **Erzeugung, Aktualisierung und Korrektur von Spiele - Artikeln** im C64-Wiki. Dabei wird euch der Einsatz von **Formartikeln**, sowie der **Kategorisierung** eines Wikis erklärt. Außerdem lernt ihr das **Hochladen von Bilddateien** und die **Plazierung** in bestehende Artikel.

4 Formartikel

Ein Formartikel ist ein Artikel, der bestimmte Strukturen für alle gleichartigen Artikel beinhaltet. Zur Zeit werden Formartikel bei Spielen, Anwendungen und Interviews eingesetzt.

4.1 Gründe für Formartikel

Folgende Gründe sprechen für den Einsatz von Formartikeln:

- Die Erzeugung neuer Artikel wird durch die Vorgaben erleichtert.
- Maschinelle Prüfungen sind möglich (z. B. Abfrage, ob Grunddaten fehlen, Liste aller fehlenden Titelbilder, etc.)
- Bei Änderungen können gezielt, die entsprechenden Bereiche geöffnet und bearbeitet werden (z. B. die Sektion der Links, zum Einfügen eines weiteren Links zum Thema)
- Automatisch sich aktualisierende Artikel sind möglich (z. B. die „Highscore-Galerie“ und die „Golden Games“)

- Generelle Änderungen sind realisierbar (z. B. neue Sektion für die Artikel einer Art einfügen)

4.2 Aufbau der Formartikel

Die Formartikel werden für die entsprechenden Artikelgruppen (z. B. Spiele, Anwendungen, Interviews) angelegt und dienen danach als Kopiervorlage für neue Artikel dieser Gruppe. Anhand der Spiele – Artikel beschreibe ich beispielhaft den Aufbau. Bei den Spielen gibt es zur Zeit zwei Formartikel:

Im **Musterartikel** findet ihr einen vollständigem Artikel mit Beschreibung der einzelnen Sektionen.

www.c64-wiki.de/index.php/Musterartikel

Im **Leer Artikel** findet ihr einen bis auf die Füllbilder leeren Artikel. Er ist gut als Kopiervorlage für neue Artikel geeignet.

www.c64-wiki.de/index.php/Leer_Artikel

4.3 Übung

Mit dieser Übung erstellst Du deinen ersten Spiele Artikel im C64-Wiki. Bitte wähle ein Spiel aus, dass es noch nicht im C64-Wiki gibt. Zur Überprüfung benutze einfach die „Suchefunktion“ (linker Kasten unter der Navigation).

In dieser Übung werden noch keine Bilder verwendet. Wie beispielhaft das Titelbild und Cover des Spiels eingefügt werden beschreibe ich im 6. Abschnitt.

- a) Wähle im Internet die Seite www.c64-wiki.de und Du gelangst auf die Hauptseite.
- b) Dort wählst Du den **Leer Artikel** aus (findest Du im rechten Bereich im Kasten **Schon gewußt ...**). Alternativ kannst Du auch die „Suche-Funktion“ (einfach nach **Leer Artikel** suchen).
- c) Im **Leer Artikel** wählst Du den Reiter „quelltext betrachten“ und kopiert danach den gesamten Quelltext des Artikels in ein beliebiges Textverarbeitungsprogramm.
- d) Nun kannst Du (ist auch Offline möglich), die dir bekannten Angaben zum Spiel

- a) ergänzen. Bitte lösche oder ändere dabei nicht die Überschriften, die SimpleVote-Funktion und die letzte Zeile der Kategorien. Ist alles Fertig speichere sicherheitshalber ab.
- b) Benutze die **Suche-Funktion** im C64-Wiki und suche nach dem gewählten Spiel und hoffe das es nicht gefunden wird. Sofern kein Spiele Artikel vorhanden ist, bietet die Ergebnisseite an einen neuen Artikel anzulegen. Wähle diese Möglichkeit.
- c) Nun erscheint ein vollkommen leerer editierbaren Bereich mit der Überschrift des Spiele Artikels. Dort kopiere den Text aus der Textdatei rein und speichere (siehe hierzu auch Übung 1.4 und sofern notwendig den Abschnitt 3 aus den ersten Teil des C64-Kurses).
- d) Als **Ergebnis** erhältst Du deinen ersten **Spiele - Artikel**. Dieser kann ab sofort von allen Benutzern erweitert und geändert werden.

5 Kategorisierung

Wie dir vielleicht aufgefallen sieht die letzte Zeile des Formartikels etwas seltsam aus. Sie enthält die Kategorien. Diese sorgen für eine Zuordnung in entsprechende Sonderartikel. (z. B. Liste der Autoren, Liste der Genres ...).

5.1 Aufbau einer Kategorie

Im Grundsatz gleicht eine Kategorie einem normalen Artikel. Der Unterschied besteht im variablen Inhalt.

Der Wiki-Code einer Kategorie (siehe auch Abschnitt 2) gleicht dem eines internen Links: Zweimal eckige Klammer vorn und hinten mit dem Begriff „Kategorie:“

Beispiele:

[[Kategorie:Spiel]]
[[Kategorie:Autoren]]
[[Kategorie:Genre]]

Die **Sortierung** erfolgt nach den **ersten Buchstaben** des Eintrags. Soll ein Spiel mit einer Ziffer vorn nicht unter „1“ gelistet werden

sondern untern dem Sonderzeichen „#“ muss die Kategorie wie folgt ergänzt werden:

[[Kategorie:Spiel|#name des Spiels]]

5.1 Übung

Ergänze die „Kategorie – Zeile“ deines letzten Spieles Artikels.

- a) Suche den Artikel mit Hilfe der Spezialseite „Letzte Änderungen“ (links im der Navigation-Kasten).
- b) Klicke dort in deinen Artikel und wähle den untersten Abschnitt Autor(en) zum bearbeiten aus.
- c) Dort findest Du die folgende Zeile:
[[Kategorie:Spiel]] [[Kategorie:Autoren]]
[[Kategorie:Genre]]
- d) Überschreibe **Autor** mit deinem Namen und trage bei **Genre** das gewählte Genre ein. Bei mehreren Genres schreibe einfach noch so einen Eintrag.

Beispiel:

- [[Kategorie:Spiel]] nicht ändern, außer bei Spielen mit besonderer Sortierung (z. B. bei führenden Zahlen)
- [[Kategorie:Autoren]] ändern in [[Kategorie:Sledgie]]
- [[Kategorie:Genre]] ändern in [[Kategorie:Arcade]]
- neu einfügen [[Kategorie:Racing]]

- e) Falls es die Katergorie bereits gibt erscheint sie in **blau** ansonsten in **rot** (richtig genau wie bei allen internen Links – siehe 2.1 Übersicht einiger Wiki-Codes)
- f) Neue Kategorien kannst Du einfach durch kopieren der Inhalte alter Kategorien und anpassen der Inhalte aktivieren. In der Übung wird es wahrscheinlich die Kategorie deines Namens sein (es sein denn Du hast schon was im C64-Wiki geschrieben...)

6 Bilddateien

Bilddateien ergänzen die Artikel an passender Stelle. Bei Spiele Artikel gibt es zum Beispiel die Titelbilder, Cover, Screenshots und Highscorebilder. Bilder hochladen dürfen nur registrierte Besucher (siehe hierzu die Hinweis C64-Wiki-Kurs – Teil 1 in der Einleitung).

6.1 Hinweise zum Copyright

Es dürfen nur eigene Bilder, freie Bilder (mit Quellen-Angabe) hochgeladen werden. Sofern erforderlich können entsprechende Hinweise als Text zu den Bildern eingegeben werden.

6.2 Plazierung der Bilder

Die Bilder werden mittels Wiki-Codes an entsprechender Stelle im Artikel plaziert. Hier als Beispiel wird hier das Titelbild eines Spieles:

[[Bild:Titel.gif|thumb|left|300px|Titelbild vom Spiel]]

- [[Bild: ... hier steht das ein Bild kommt
- Titel.gif ... hier den Namen des Bildes einsetzen
- |thumb ... kleines Bild erzeugen
- |left ... linksbündig
- |300px ... Größe 300 pixel
- |Titelbild vom Spiel ... hier kommt Text rein der lesbar ist

Weitere Optionen:

- |right ... rechtbündig
- |center ... zentriert



Von Michael Krämer

Durch Zufall fand ich beim Diskettenboxen-Durchwühlen meine „Danger Freak“-Diskette. Ich erinnerte mich schwach daran, daß als kleiner Bonus das Spiel „White Max“ von Hans Ippisch drauf ist. Also habe ich das Spiel gestartet. Das Spiel erklärt sich eigentlich von selbst. Man steuert den kleinen weißen Maxe und

6.3 Übung

Lade Bilder zu deinem Artikel hoch und plaziere sie im Artikel. Hinweis diese Übung können nur registrierte Benutzer machen.

- a) Melde dich als Benutzer an und wähle in den Werkzeugen (links unter der Suche-funktion) hochladen.
- b) Wähle das Bild von deiner Festplatte zum Hochladen aus und ergänze die Beschreibung (z. B. Titelbild des Spieles).
- c) Nach dem Hochladen kopiere den Namen des Bildes und setze ihn an die entsprechende Stelle deines Artikels ein.
- d) Im Vorschau-Modus kannst Du sehen ob die Ausrichtung und Größe des Bildes zu deinen Artikel passen. Ist alles in Ordnung speichere ab.

Hier endet der zweite Teil des C64-Kurs. Im dritten Teil werden Spezialfunktionen des C64-Wiki beschrieben.

Sofern Du Hilfe benötigst oder deine Kritik loslassen möchtest schreibe einfach eine Email an (sledgie@c64-wiki.de) oder bei technischen Fragen an (tech@c64-wiki.de).

<http://www.c64-wiki.de>

muß innerhalb der Zeitvorgabe mindestens 10 Kleeblätter einsammeln. Zu Beginn ist dies natürlich sehr leicht. Jedoch bekommt man immer weniger Zeit, um die Aufgabe zu erledigen. **Fazit:** White Max ist ein nettes Basic-Game, was einen hohen Spielspaß und Suchtfaktor hat. Spielen lohnt sich.



Swin-SIDY

Von Boris Kretzinger

Unglaubliches tut sich noch im Hardwarebereich für den C64 – eigentlich könnte man beinahe jede Neuerscheinung für der C64 so einleiten, oft wird das auch getan und auch wir wollen da keine Ausnahme sein.

Die Idee ist diesmal so einfach wie genial: SID's gibt es nicht mehr, aber sie werden verlangt und verschleißen nunmal, also muß ein Ersatz her. So oder ähnlich könnte auch Herr Swinkels im März diesen Jahres gedacht haben, als ihm die Idee zum Swin-SID kam. Dabei handelt es sich um eine Komponente, die in den vorhandenen Sockel des SID gesteckt wird – also tatsächlich ein Ersatz für den SID? Nicht so schnell. Zunächst einmal ja, denn der alte Chip wird nicht mehr benötigt, auch nicht um ihn auf die neue Platine aufzupflanzen.



Foto: S. Swinkels

Wie jedoch auf dem Bild zu sehen ist, haben wir es da mit einem ausgewachsenen Modul zu tun, daß erst einmal Platz in unserem Brotkasten finden muß. Das Teil hat sogar seinen eigenen Mikroprozessor (Atmel AVR-Microcontroller, 24MHz), eigenes ROM und RAM! Damit ist übrigens auch die Möglichkeit gegeben, Updates aufzuspielen (mittels SPI-Anschluß an PC), die z.B. das Klangverhalten beeinflussen. Und wo wir gerade beim Klang sind: was unterscheidet

eigentlich SID und SwinSID klanglich voneinander? Während der SID ein analoger Mono-Synthesizer ist, bietet der SwinSID Stereooutput und seine Waveformen werden in seinem RAM gespeichert (im 8-Bit-Format). Um konkreter zu werden: Das Modul hat sozusagen sein ganz eigenes Orchester mit eigenen Instrumenten, die nicht so wie die des alten SID (übrigens beide Versionen) klingen. Wichtige Features (z.B. Filter) werden zudem nicht unterstützt. Es ist also wichtig festzuhalten, daß zwar die Hardwarekompatibilität gegeben ist, nicht aber die der Software (Mutmaßung: einige auf den SID und seine „Tricks“ abgestimmte Musikstücke könnten verzerrt oder gar nicht wiedergegeben werden). Etwas störend ist auch, daß der Bastler den Klang des alten SID's nicht zu schätzen weiß und ihn stattdessen als unmodern und unprofessionell abweist – nun, ich an seiner Stelle hätte angesichts dieser Überlegung den C64 als solchen gleich beiseite gelegt und mir einen Amiga oder gleich einen PC geholt, denn ganz offenbar war es nicht seine Absicht, einen möglichst kompatiblen Nachfolger für den SID zu kreieren, weil er diesen schätzt, sondern einen „wohlklingenderen“, weil ihn der alte SID generiert hat.

Fazit: ein Ersatz für den SID? Nein, sicher nicht – noch nicht. Swinkels wollte sich nicht äußern, in wie weit die Upgrade-Funktion es ermöglichen könnte, das Teil doch noch klanglich näher an den SID zu bringen, wir gehen allerdings davon aus, daß das möglich ist. Nicht unterstützte Features wird man aber auch damit nicht einbinden können, und so bleibt nur die Hoffnung auf einen ähnlichen, wenngleich besseren und kompatibleren Nachfolger für das gute alte Sound Interface Device.

Technisches:

- hardwarekompatibel mit beiden SID-Chips
- 3 Hauptkanäle und 3 Effektkanäle
- 9 Instrumente im FlashROM
- Stereo reverb

Was uns nicht gefällt:

- fragliche Software-Kompatibilität
- verändertes Instrumentarium
- Intention des Entwicklers ;)

BACK 2 BASIC

Neulich auf Schalke

Von Holger Aurich

Am 24.09.2005 stand mal wieder ein Treffen von C=64 Begeisterten an. Dazu eingeladen hatte „Plastikmann“ aus dem Forum-64. www.forum-64.de/wbb2/

Der Name der Veranstaltung: **Back to Basic**. Also setzte ich mich am Samstagmittag ins Auto und machte mich trotz des stattfindenden Heimspiels der gleichnamigen Fußballmannschaft auf den Weg nach Gelsenkirchen-Schalke. Das Treffen fand in dem alten Gelände von Thyssen-Draht in typischem „Ruhrpottambiente“ statt. Dort angekommen, wiesen mir an den alten Werkstoren angebrachte Hinweisschilder den Weg zu Party.



Foto: Holger Aurich

Weiter ging es in die eigentliche Halle des Treffens. Kaum da, hörte man schon die vertrauten Klänge aus alten Zeiten: („Giana Sisters“, „Artillery Duell“, „Space Taxi“, „IK+“, um nur einige zu nennen. Wobei „Space Taxi“ per Beamer auf eine große Leinwand projiziert wurde, was den Spielspaß natürlich noch um einiges steigerte.

Interessant waren auch die unterschiedlichen Altersklassen der Anwesenden. So konnten sich Teilnehmer, welche Anfang 20 waren, genauso für den C=64 begeistern, wie Semester, welche schon stark auf die 40 zugingen. Und jeder hatte eine andere Geschichte zu erzählen, wie er an seinen ersten „Brotkasten“ gekommen ist. Richtig lustig wurde es, als dann zu Mehreren „Winter Games“ gespielt wurde, wobei mein überragender Sieg nicht unerwähnt bleiben sollte ;-). Allerdings holte man mich mit dem Spielen von „Bomb Mania“ per 4-Player-Adapter ganz schnell wieder zurück auf den Boden der Tatsachen, wobei der Gastgeber ungeahnte „Zockerqualitäten“ zeigte.



Foto: Holger Aurich

Alles in allem blieb bei mir, als ich mich zurück auf den Weg ins Sauerland machte, folgendes hängen:
Es ist immer wieder schön, wenn solche Treffen abgehalten werden, wo den Teilnehmern noch 8-bit und 16 Farben reichen, um einen geselligen Nachmittag zu verbringen.

Ich werde beim nächsten Treffen auch auf jeden Fall wieder mit von der Partie sein, und ich kann nur Jedem empfehlen, einmal an einem solchen Event teilzunehmen.

In diesem Sinne:
Man sieht sich auf der nächsten Party!



BOOGIE Factor

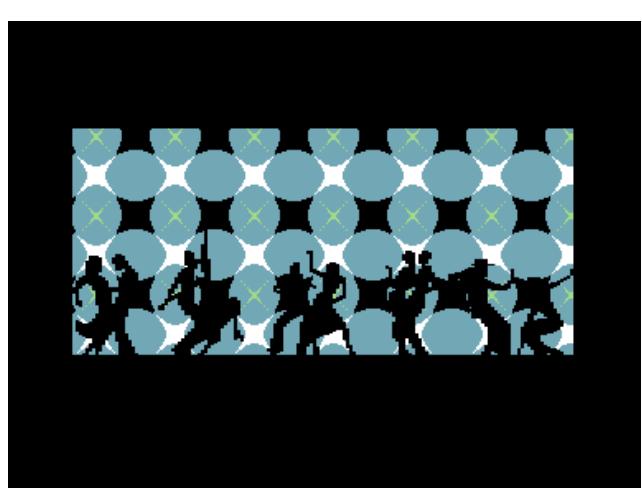
DEMO-CORNER

Von Hermann Just

Dieses Mal möchte ich Euch eine Demo vorstellen, die - wie auch schon meine letzte Vorstellung - von der Gruppe Fairlight stammt. Die Demo ist von "Boogie Factor", erschienen auf der diesjährigen Assembly, und für mich persönlich das beste Release, welches bisher in diesem Jahr herausgekommen ist.

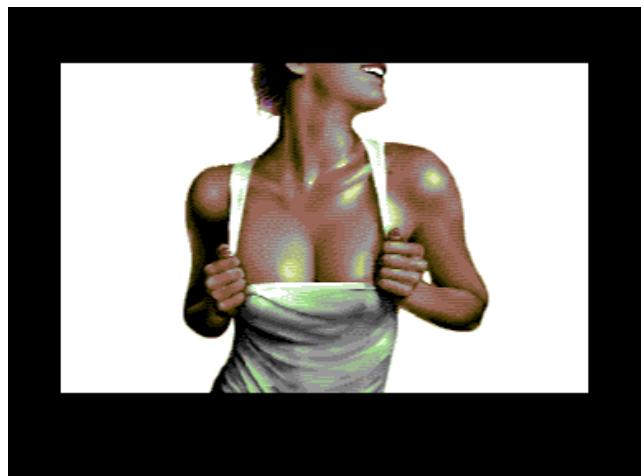
In "Boogie Factor" wird die Disco-Ära der späten 70er Jahre wieder aufgelebt, die Zeit der Schlaghosen und der langen Koteletten. In der Eingangssequenz sieht man einen Sportwagen, wie er in bester Cruiser-Manier eine Straße in einer Großstadt entlangfährt und schließlich vor einer Disco zum stehen kommt. Der Türsteher grüßt mit den Worten, dass die Show gerade beginnt. Und schon geht's los: Bilder von Personen, die sich auf der Tanzfläche vergnügen wechseln sich ab mit bunten Ornamenten und sich drehenden Discokugeln. Der Stil der 70er Jahre wurde hier genausogut getroffen wie beim Soundtrack, ein Mix aus Disco, Funk und Soul. Die Authentizität des Soundtracks ist auch der Grund, warum "Boogie Factor" in diesem Jahr meine persönliche Bestnote erhält: Etwas vergleichbares hat man auf dem SID bisher nicht zu hören gekriegt! Hier hat Reed/Fairlight einfach ganze Arbeit geleistet. Am besten gefällt mir der Soundtrack in der Endsequenz, die von einer kleinen witzigen Travolta-Animation begleitet wird.

Also Leute, dimmt das Licht und hängt Lichtergel und Discokugel neben Euren Monitor: Es ist Boogie-Time. ;-)





Ein schöner 70er-Jahre-Effekt.



Tiefe Einblicke dürfen auch nicht fehlen. ;-)

[http://www.demodungeon.com/Display.php?
action=showdemo&demo_id=310](http://www.demodungeon.com/Display.php?action=showdemo&demo_id=310)



WAS UNS EIN VOGELCHEN ZWITSCHERTE . . .

Na du geheime kleine Meise, was kannst Du uns diesmal neues erzählen?

Nicht viel angenehmes. Zuerst einmal zu Katakis 2: Jeder, der sich vielleicht doch noch freute, dieses Jahr das Spiel in den Händen zu halten, obwohl es nicht viel neues auf der Homepage zu dem Projekt gab, hat Pech: Manfred Trenz schließt ein Release 2005 definitiv aus.

Wirklich schade. Aber die Hoffnung stirbt zuletzt. Wann könnte es denn soweit sein?

Das kann dauern. Ich gebe zu bedenken, daß innerhalb eines Jahres bis jetzt außer einer Ankündigung so gut wie nichts passiert ist. Ich denke auch nicht, daß es 2006 schon soweit sein wird. Im schlimmsten (und vielleicht auch wahrscheinlichsten) Fall wird es – wie schon bei Turrican 3 – Jahre dauern, bis das Spiel fertig ist. Hoffentlich kein Warten auf Godot ...

Na das klingt ja überhaupt nicht optimistisch.

Es gibt auch keinen Grund dazu.

Was sagst du denn zur zukünftigen Spieldomäne „Commodore“?

Ist doch nichts neues. Schon als Tulip und Ironstone sich zusammertaten, sahen einige die Gefahr einer Ausschlachtung des Namens für Handyspiele. Jetzt ist es *endlich* soweit. Völliger Unsinn ist dagegen natürlich das Gerede von Commodore als „traditionell starker Spieldomäne“. Da hätten es eher Bally Midway oder Mastertronic verdient wiederaufzuerstehen, aber deren Namen ziehen nunmal nicht so gut. Ich sehe das allerdings alles eher gelassen, denn das ist eine ironische Kontinuität der Geschichte: Commodore adaptierte berühmte Arcade-Spiele (u.a. eben von Bally Midway) und verkaufte sie in schicken Commodore-Verpackungen groß unter ihrem Namen. Andere Adaptionen orientierten sich so nah an ihren Vorbildern, daß sie nicht erscheinen durften. Sowas ähnliches wird es also jetzt auch geben – zunächst vielleicht das „Wiederaufleben der Tooth-Invaders“, dann vielleicht auch mehr. Warum nicht? Und Atari und Commodore sind dann auf einem Feld mehr wieder Konkurrenten ... volle Kraft zurück! Commodore ist tod, es lebe Commodore!

Ist das jetzt ironisch gemeint?

Ja.

Aha. Na dann sind ja alle Klarheiten beseitigt.
Was gibt es sonst noch?

Provision arbeitet an zwei neuen Projekten – und ich sage nur so viel: das werden wieder zwei Kracher!

Da werden wir nochmal genauer nachhören müssen, ich bin mir aber fast sicher, daß wir in der kommenden Ausgabe mehr dazu in Erfahrung bringen können.

Macht das. So, ich habe noch ein Nest zu versorgen, aber einen Hinweis gebe ich Euch noch mit auf den Weg: wer schon immer eine C64-Mailadresse haben wollte, dem wird jetzt (kostenlos!) geholfen unter mail.c64mail.com ! Meldet Euch an, solange Euer Nick noch frei ist.

So piepste es und flog davon. Merkwürdig: Hatte ich mich wirklich gerade mit einem Vogel über Commodore-Insidernews unterhalten? Meine Besessenheit nimmt wohl langsam extrem gestörte Züge an ...



Werner van Loo (aka WVL_KsZeN)

Von Thorsten Schreck

Hallo Werner, vielen Dank für Deine Bereitschaft ein weiteres Interview (sogar mit dem Service, daß ich Dich in deutsch fragen darf). Also fangen wir mal an:

Erzähl mal was über Dich, was Du so machst, wo Du wohnst und was so Deine aktuellen Projekte zum C64 sind.

Mein Name ist Werner van Loo, ich bin 27 Jahre alt und Doktorand, derzeit beschäftigt bei der Universität zu Leiden im Bereich Oberflächenphysik. Ich wohne auch in Leiden (ich bin gerade von einem kleinen Studentenwohnheim in ein kleines Haus an Wasser umgezogen). Meine aktuellen Projekte sind Pinball Dreams 64 sowie meine neue Demo, die ich eigentlich schon vor drei Jahren releasen wollte :-).

Kannst Du uns kurz den aktuellen Stand zu Pinball Dreams 64 berichten und sagen was aus dei-

nem Demo - Projekt geworden ist (Gibt es ein Preview)?

Derzeit sind wir nahe dran die Programmierarbeit an Pinball Dreams fertig zu stellen (ich gehe davon aus, daß wir das in zwei Monaten schaffen). Wenn das getan ist, können wir die Leveldesigns fertig machen und anfangen, an den Regeln des Flippers zu arbeiten. Das Spiel sollte Ostern 2006 fertig sein.

Unglücklicherweise kann ich nichts zu meiner Demo sagen.

Zu Deiner Demo: gibt es ein Preview oder ist sie noch in den Kinderschuhen?

Es gibt kein Preview. Wartet einfach bis ich fertig bin :-)

Du sprichst in der Mehrzahl – wer arbeitet denn aktuell noch an Pinball Dreams?

- Jackasser/Instinct (Code, Tools)
- GRG/Shape (Musik)
- Jailbird (Grafik)
- TMR/Cosine (Grafik)
- Deekay/Crest (Grafik)

Zu Pinball Dreams: es gibt Gerüchte, daß es nicht nur einen Tisch, sondern mehrere geben wird. Stimmt das? Wenn ja, wieviele Disketten wird Pinball Dreams dann füllen?

Es wird wahrscheinlich zwei Tische geben: Nightmare (wie im aktuellen Preview) und Ignition (http://www.interstyles.nl/ignition_build.gif). Das Spiel wird aber auf eine 5,25“ Diskette passen!

Dann war die Ankündigung in der letzten CeVi-aktuell korrekt, dort konnte man den Ignition-

Tisch bereits als Screenshot bewundern. Wird's dann vielleicht auch die zwei anderen Tische in naher bzw. weiter Zukunft geben?

Ich werde die anderen beiden Tische wahrscheinlich nicht mehr programmieren, aber andere Leute sollten in der Lage sein, ihre eigenen Tische zu entwerfen, wenn Sie etwas von Programmierung verstehen und Musiken und Grafiken erstellen können.

Soviel erstmal dazu, vielen Dank für das Gespräch. Wenn ihr mehr über Pinball-Dreams wissen wollt, seht auf der Homepage der Entwickler nach (Link links neben diesem Absatz) und werft auch einen Blick ins C64-Wiki, wo ein ausführliches Interview zu finden ist.

